

ELIGE TU PROPIA AVENTURA: TWITTER PONE A PRUEBA TU CAPACIDAD DE DECISIÓN

Dra. Concepción Torres Begines

Universidad de Sevilla, España

Resumen

Desde que en 2008 Matt Ritchel creara un nuevo género al que bautizó como twiller (thriller en Twitter), han sido muchos los autores que han utilizado la red como soporte para sus creaciones literarias, dando lugar a la creación del término tuitertura. La gran importancia que ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo ha incluido la creación de un Instituto de Tuitertura Comparada (2011) y un festival, el Twitter Fiction Festival. Precisamente en el marco de este último han surgido todo tipo de manifestaciones narrativas: webcómic, películas de Bollywood, recopilaciones de mitos griego y novela negra, por citar algunos géneros (Torres, 2016). Partiendo de las características de la tuitertura que hemos presentado previamente en varios diferentes congresos y publicaciones (Torres, 2015), nos proponemos en esta ocasión analizar las novedosas propuestas interactivas basadas en el estilo “elige tu propia aventura”, las cuales recogen el testigo de las famosas publicaciones de los años 80 del mismo nombre. Para ello, tomaremos como referencia ejemplos extranjeros y españoles significativos en base a la calidad de las publicaciones, llevando a cabo un análisis centrado en las características propias del género, en especial la participación del lector, el uso de elementos visuales (aspectos clave de la tuitertura) y su relación con el género original. Por último, haremos una puesta en valor de su utilidad educativa.

Palabras clave

Gamificación, Libro-juego, Redes Sociales, Tuitertura, Twitter.

1. Introducción

Antes de entrar en profundidad en nuestro estudio, creemos necesario contextualizar la propuesta presentando un breve recorrido cronológico por los principales hitos de la literatura en Twitter.

Partimos de 2008, donde encontramos la primera referencia al género a cargo de Matt Richtel (2008), articulista del *New York Times* y creador del concepto *twiller*, entendido como un experimento en el que escribió un *thriller* en tiempo real a través de la red. La historia se centraba en un hombre perdido en las montañas con su teléfono móvil y con la aplicación de Twitter como medio de comunicación con el mundo exterior. En el mismo año, Brandon J. Mendelson (2008) publicó en la web *Twitpic* siete recomendaciones para escribir una novela en Twitter.

En 2009 hace su aparición el término Twitteratura o Tuitertura, acuñado por dos estudiantes de la Universidad de Chicago, Aciman y Resin, responsables de un libro con el mismo nombre que fue distribuido por Penguin Random House Mondadori y en el que recogían los grandes clásicos de la literatura en tuits de 140 caracteres.

En 2011 destaca la creación del Instituto de Tuitertura Comparada (<http://www.twittexte.com/>), a cargo de Jean-Yves Fréchette y Jean-Michel Le Blanc, responsables del Primer Festival Internacional de Tuitertura en 2012.

Una especial relevancia tiene el Twitter Fiction Festival, celebrado en 2012, 2014 y 2015 y diseñado como un evento en línea a través de Twitter. Su importancia radica en que ha sido el laboratorio perfecto para la experimentación con todo tipo de géneros literarios que van desde el webcómic hasta la recopilación de mitos griegos, pasando por sesiones de creación de poemas con palabras dadas por los lectores³².

A día de hoy, el fenómeno de la tuitertura se sigue desarrollando, acogiendo nuevas formas que se corresponden con los diferentes géneros literarios. En esta ocasión, nos hemos centrado en el fenómeno *Elige tu propia aventura*, que se popularizó en España en los años 80.

2. Metodología

Partiendo del descubrimiento de varias manifestaciones literarias que respondían a la tipología del género *Elige tu propia aventura* en la red social Twitter, nos propusimos como principal objetivo llevar a cabo un análisis de estas para dar respuesta a la pregunta de investigación planteada: ¿es

³² Para un análisis más en detalle del Twitter Fiction Festival y sus manifestaciones, ver Torres-Begines, 2016.

posible la existencia de este género en forma de tuitertura? Para conseguirlo, nos fijamos un itinerario de trabajo en seis pasos:

Paso 1: Detección del fenómeno. Mediante el uso de las herramientas propias de Twitter (etiquetas y contenidos), localizamos las diferentes cuentas. Además, se llevó a cabo una búsqueda aleatoria en Google, centrándonos sobre todo en la localización de artículos divulgativos sobre el tema. Inicialmente, se partió de una búsqueda en herramientas académicas (Dialnet y Google Scholar), pero al no obtener muchos resultados, se optó por la línea divulgativa.

Paso 2: Establecimiento de las características de la tuitertura. Recuperamos publicaciones anteriores para establecer las características de la tuitertura, las cuales nos iban a servir para discernir sobre la inclusión de las manifestaciones detectadas dentro de este género.

Paso 3: Establecimiento de las características del género *Elige tu propia aventura*. El reto era no solo determinar si las manifestaciones encontradas se podían enmarcar en el género de la tuitertura, sino también si respetaban la esencia de los libros originales, con el paso del papel a la red social.

Paso 4: Recopilación y curación de datos. En base a los dos pasos anteriores, llevamos a cabo una curación de las cuentas detectadas, buscando las que cumplían inicialmente con los requisitos de los dos géneros analizados. Las cuentas finalmente elegidas fueron las siguientes: @VotaAventura, @enclaveRAE, @MujerExcluida y @realalidado1.

Paso 5: Análisis de datos. Una vez elegidas las cuentas objeto de estudio se pasó a hacer un análisis profundo de sus características.

Paso 6: Obtención de resultados. Tras el análisis correspondiente, obtuvimos los resultados que aquí se presentan.

3. La tuitertura

Antes de pasar a analizar los datos obtenidos, es necesario fijar las bases de nuestro estudio, dando respuesta a dos preguntas fundamentales: 1) ¿qué entendemos por tuitertura? y 2) ¿cuáles son sus características?

En primer lugar, y como hemos adelantado en la introducción, el término tuitertura como tal no surge hasta 2009, año de publicación del libro del mismo nombre y en cuya contraportada se define como (Aciman y Resin, 2009): “Tuitertura: amalgama de “twitter” y “literatura”; reelaboración humorística de clásicos literarios para los intelectuales del siglo XXI, en digeribles porciones de 20 tuits o menos”. Sin embargo, ya hemos señalado que es posible detectar fenómenos anteriores a este sin contar con el corte humorístico (*eltwiller* de MattRitchell), por lo que quedarnos con esta de-

finición limitaría mucho el alcance del género. Para evitarlo, podríamos definir la tuitertura como cualquier manifestación literaria presentada en Twitter.

Para dar respuesta a la segunda pregunta es necesario comenzar haciendo referencia a las características propias de la literatura digital y, en concreto, de Twitter, ya que nos va a dar las claves para establecer nuestra propia caracterización de la llamada tuitertura.

José Luis Orihuela (2011) distingue diez características básicas del modelo comunicativo presentado por Twitter:

1. **Asimétrico.** Una red social de relaciones optativas (seguir/ser seguido), en la que no se requiere consentimiento mutuo entre los usuarios.
2. **Breve.** Un formato de escritura limitado a 140 caracteres por mensaje.
3. **Descentralizado.** Una arquitectura variable multipunto-multipunto definida por las decisiones de cada usuario.
4. **Global.** Un servicio disponible en varias lenguas y en todo el planeta (incluso en la Estación Espacial Internacional).
5. **Hipertextual.** Un entorno de lecto-escritura en el que cada mensaje contiene enlaces por defecto (el usuario y el enlace permanente del mensaje) y en el que el uso del símbolo @ (arroba) y del signo # (numeral) genera enlaces de manera automática.
6. **Intuitivo.** Un concepto de aplicación y una interfaz web orientados a usuarios no expertos, basados en la simplicidad y la facilidad de uso.
7. **Multiplataforma.** Una aplicación con la que se puede interactuar desde clientes de mensajería, de correo, de SMS, navegadores web y sus extensiones, navegadores de sobremesa, portátiles, netbooks, tablets, móviles y redes sociales.
8. **Sincrónico.** Una temporalidad definida por la vertiginosa fugacidad del *timeline* en el que tienden a coincidir los tiempos de publicación y de lectura.
9. **Social.** Un conjunto de comunidades y relaciones definidas por cada usuario.

10. **Viral.** Una plataforma que, merced a su carácter global, social y sincrónico, facilita la rápida circulación y multiplicación de los mensajes (p. 32-33).

La manera de relacionarse en Twitter (seguir) influye especialmente en la creación artística, ya que esto conlleva una aparición de los contenidos publicados por otro en nuestro *timeline* o línea del tiempo. Además, existe la posibilidad de hacer uso de hashtags o etiquetas, lo que nos va a permitir localizar contenidos concretos. Este método para localizar contenidos, ya sea siguiendo una cuenta concreta o mediante la búsqueda de contenidos supone en el caso de la creación artística que el autor debe crear un contenido que interese a su público, ya que, como bien señala Orihuela: “En Twitter cada usuario decide a quiénes escuchar, y con lo que dice delimita el círculo de los que van a escucharlo” (p. 21).

En esta misma línea Elena López Martín (2012), añade que el valor de las publicaciones en la web 2.0 depende exclusivamente del número de usuarios activos que interactúen con ellas, por lo que el usuario parece adquirir una importancia predominante sobre la obra:

Las herramientas 2.0 buscan la integración de cualquier usuario en sus servicios, careciendo de interés y sentido por sí solas en el caso de ser rechazadas por los habitantes del ciberespacio. Su valor es pues otorgado por los internautas y su éxito determinado, principalmente, por el número de usuarios activos que logre aglomerar (p. 34).

Este elemento va a ser esencial en el caso de las novelas de *Elige tu propia aventura*, ya que el usuario juega un papel fundamental.

Centrándonos ya en formas literarias propias de Twitter, es ineludible la referencia al estudio de Carla Raguseo (2010), quien recoge una serie de características básicas:

1. Naturaleza comprimida: “Twitter fiction refers to an original, self-contained work of fiction in each tweet”.
2. Ausencia de título (aunque no siempre ocurre así).
3. Orden inverso de lectura, ya que hay que comenzar a leer por los tuits más antiguos, situados al final de la página.
4. Marca temporal, dada al final del tuit con fecha y hora, lo que nos da sensación de inmediatez.
5. Posibilidad de interacción con el autor y de marcar la entrada como favorito.

Además de estos rasgos propios, Raguseo señala algunas características que la ficción en Twitter comparte con la microficción, como la brevedad, el significado múltiple, la intertextualidad y la fragmentación.

En base a las características dadas por Orihuela sobre el funcionamiento de Twitter y las aportaciones de Raguseo sobre tuitatura, podemos concluir que la tuitatura es:

1. **Participativa:** ya que requiere la intervención del lector/receptor, quien tiene además un gran influencia sobre el desarrollo de la historia.
2. **Fragmentada:** la limitación de caracteres de Twitter hace que sea un discurso siempre fragmentado. Incluso con la irrupción de los hilos, con la posibilidad de encadenar varios tuits relacionados, esa fragmentación es ineludible.
3. **Global y accesible:** desde todas partes del mundo siempre que se cuente con una conexión a Internet.
4. **Hipertextual:** es frecuente encontrar hipervínculos que nos redirigen hacia otros espacios dentro de la web, ya sea vídeos, música, etc.
5. **Multimodal:** se puede leer en todo tipo de dispositivos electrónicos, por lo que no tiene un soporte concreto que la limite.
6. **Sincrónica:** como hemos visto, la recepción puede producirse en el mismo momento en que se lleva a cabo la creación, por lo que rompe con la estructura diacrónica de la literatura tradicional.
7. **Lectura inversa:** esto se debe al orden cronológico inverso propio de Twitter, donde lo más novedoso aparece en la parte superior y lo más antiguo en la inferior.
8. **Multigénero:** en Twitter se han dado todo tipo de subgéneros narrativos, pero también poesía, incluso una ópera.
9. **Intertextual:** al tener un espacio limitado, las referencias a conocimientos previos que se encuentran en la semiosfera del receptor son un elemento clave a la hora de entender el mensaje.
10. **Programable:** gracias a multitud de herramientas presentes en la web, los contenidos se pueden programar, creando efectos

en la recepción del usuario, quien puede llegar a creer que el tiempo real y el tiempo de la narración se solapan.

11. **Horizonte de expectativas cambiante:** la velocidad a la que se establecen las relaciones en las redes sociales (Seguir/Dejar de seguir) hace que el horizonte de expectativas del autor se encuentre en constante cambio, por lo que tiene que buscar modos de llegar a un público ideal que va cambiando.
12. **Virtual:** la relación que se establece entre la obra, el autor y el receptor es de carácter virtual, ya que se da a través de las redes sociales, sin contacto directo.
13. **¿Artística?:** la gran pregunta a la que solo los lectores tienen respuesta, ya que son responsable directos de su consideración como obra artística o no.

Una vez enumeradas las características de la tuitatura, es necesario establecer un segundo criterio de selección de los materiales: su tipología dentro de la clasificación presentada en 2015 y que constaba de tres tipos de novelas en Twitter (Torres-Begines, 2015):

1. Obras que han surgido de la recopilación de tuits a lo largo del tiempo.
2. Obras literarias escritas en papel que se han convertido en tuits.
3. Obras que se han escrito directamente para la red social, siendo este su formato primigenio. Dentro de este grupo, habría que distinguir además entre: a) las obras colectivas y b) las obras de un solo autor.

En el caso de los materiales recopilados para su análisis en este trabajo, hemos querido centrarnos solo en el tercer tipo: las escritas directamente para la red social, ya que nos parecía especialmente interesante ver la aplicación del género al formato de la red.

4. Elige tu propia aventura. El fenómeno literario de los 80

Sentadas ya las bases de nuestro estudio sobre literatura en Twitter, pasamos a descubrir las características del género *Elige tu propia aventura*.

Aunque es posible encontrar ejemplos del formato previos, el creador de la colección *Elige tu propia aventura* fue el abogado neoyorquino Edward Packard, quien cada noche les contaba historias a sus hijas antes de dormir. Una de esas noches en que se quedó sin ideas nuevas les pregunto: ¿qué elegís? y la historia se fue construyendo en base a las elecciones de las niñas

(Gutiérrez, s.f.). Nació así la primera novela *The Adventures of You on Sugarcan Island*, con la que Packard fue llamando a la puerta de diferentes editoriales, cosechando rechazos, hasta que dio con Ray Montgomery, su primer editor y autor de algunos de los títulos de la colección. El primer número se publicó en 1979 en Estados Unidos. En España, el *boom* editorial se produjo en los años 80, con la publicación de la colección a cargo de la editorial Timun Mas (actualmente dentro del Grupo Planeta).

Las variaciones que se han llevado a cabo partiendo del modelo original van desde novelas eróticas para adultos hasta las más actuales propuestas hechas en televisión e internet (Cantó, 2018), como la polémica propuesta de Netflix a través de una de sus series estrella: *Black Mirror* (EFE, 2019).

La clásica estructura de los libros de *Elige tu propia aventura* se caracteriza por la aparición cada dos o tres páginas de una clave de lectura sobre la que se daba al lector la opción de elegir. Cada elección dirige a otra página del libro en la que la historia continua de cierta manera. Esto da lugar a todo tipo de finales, tanto buenos como malos. Especialmente original es *OVNI 54-40*, en el que los autores decidieron evitar los frecuentes atajos de volver a la página original si la respuesta no era satisfactoria obligando a que el final solo se pudiera descubrir haciendo trampas o confundiendo al ir a cierta página a la que era imposible llegar de otra manera. Al final del libro se felicitaba al exitoso lector por haber roto las normas (Gutiérrez, s.f.).

Entre sus características principales destacan las siguientes:

1. **Uso de la segunda persona:** se enfatiza la función conativa y se hace referencia directa a la participación del lector. Esta intención está clara desde el inicio del libro, donde podemos encontrar siempre las siguientes palabras:

Las posibilidades son múltiples; algunas elecciones son sencillas, otras sensatas, unas temerarias... y algunas peligrosas. Eres tú quien debe tomar las decisiones. Puedes leer este libro muchas veces y obtener resultados diferentes. Recuerda que tú decides la aventura, que tú eres la aventura. Si tomas una decisión imprudente, vuelve al principio y empieza de nuevo. No hay opciones acertadas o erróneas, sino muchas elecciones posibles.

2. **Consecuencias:** el lector tiene la completa responsabilidad de lo que pasa en la historia. Este elemento se ha mantenido siempre como una manera de concienciar a los lectores más jóvenes sobre la importancia de las decisiones y los efectos de las propias acciones sobre los demás. Se llegó incluso a publicar una guía para educadores, buscando que estos aprendieran a sacarle el mayor partido educativo posible a los libros (Mustachi, 1985).

3. **Acción - reacción:** cada opción que se elige provoca una reacción que hace que el devenir de la trama cambie con mayor o menor efecto.
4. **Estructura ramificada:** característica de este género frente a la estructura lineal de la mayoría de las novelas. Sirva como ejemplo el análisis que presentamos a continuación de uno de los títulos de la colección *Space and beyond*, en el que se pueden descubrir los diferentes caminos y sus conexiones:

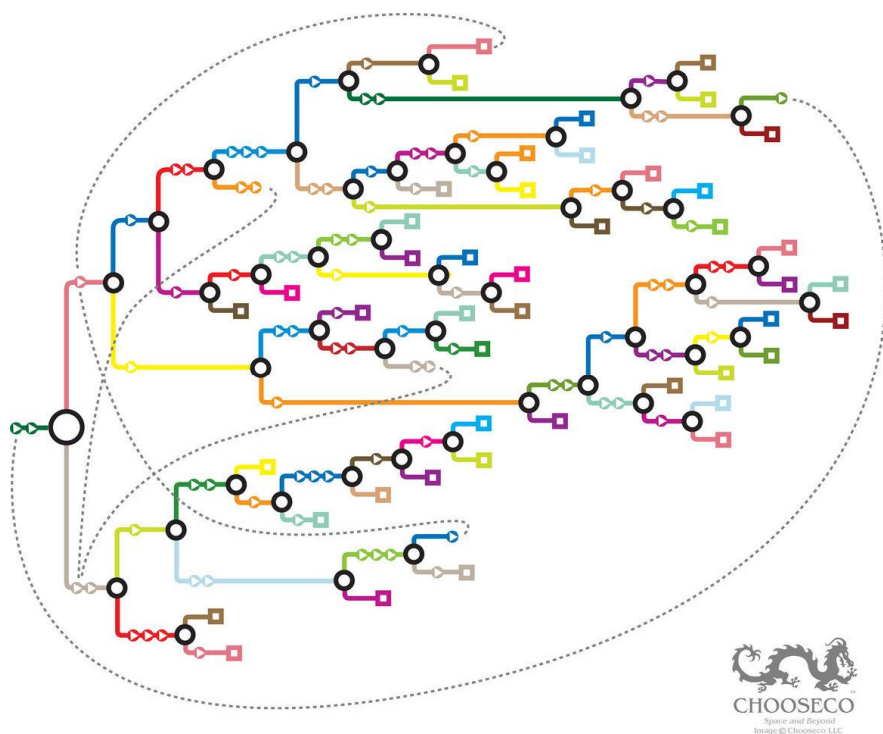


Figura 1. Ejemplo de análisis de estructura ramificada en *Space and beyond*.
(Laskow, 2017)

5. **Múltiples finales:** los posibles finales eran varios y dependían siempre de las decisiones del lector, a veces de su inteligencia y su capacidad para leer entre líneas y otras de su ética.
6. **Hiperficción explorativa:** Susana Pajares (1997) engloba la serie *Elige tu propia aventura* dentro de la categoría de hiperficción explorativa, destacando que el lector toma decisiones sobre lo ya

escrito, no participando, por tanto, de manera activa en el proceso de escritura:

La hiperficción explorativa tiene un solo autor, pero también permite al lector tomar decisiones sobre sus trayectos de lectura, eligiendo qué nexos establecer en cada momento. Esto exige una actividad constante que de alguna manera aproxima los papeles autor-lector pero no los confunde, pues a pesar de que los nexos se puedan elegir libremente, todos han sido pensados y escritos previamente por un autor, que no pierde el control de la narración como sucedía en la hiperficción constructiva. Aquí el lector no escribe, decide sobre lo ya escrito (p. 4).

5. Resultados: *Elige tu propia aventura* en Twitter

Tras llevar a cabo un análisis de las diferentes cuentas que hacen referencia a *Elige tu propia aventura* en Twitter, hemos llegado a la conclusión de la existencia de tres líneas de actuación:

1. **Entretenimiento:** representada por la cuenta @VotaAventura
2. **Educación:** representada por la cuenta @enclaveRAE
3. **Concienciación y visibilización:** representada por las cuentas @MujerExcluida y @realaliado1

Pasamos a continuación a exponer los resultados del análisis de cada una de las líneas.

5.1. Entretenimiento: @VotaAventura

La cuenta @VotaAventura se define a sí misma como una propuesta para los nostálgicos del género, presentando una adaptación del formato original a Twitter. La historia se publicó entre el 3 de noviembre de 2015 y el 11 de octubre de 2016 concluyendo con un final abierto.

El sistema seguido requería de la participación de los seguidores de la cuenta, responsables de la continuación de la historia, pudiendo elegir entre dos opciones, marcando la opción RT (Retweet) o FAV (Favorito). En algunas ocasiones se hizo uso de la herramienta encuestas de Twitter, por lo que la trama continuaba con la opción más votada.

En base a estas características podemos afirmar que @VotaAventura se acerca más a una novela colaborativa que a *Elige tu Propia Aventura*, ya que, frente a esta, no es posible volver atrás y elegir un itinerario diferente o realizar una nueva lectura siguiendo un recorrido diferente, sino que la historia va siempre avanzando según la elección de la mayoría.



Figura 2. Captura de pantalla de @VotaAventura (2015)

5.2. Educación: @enclaveRAE

Enclave RAE es la plataforma digital donde la Real Academia Española (RAE) tiene alojados todos sus recursos disponible en línea. Además de la página web, cuenta con una cuenta de Twitter en la que se han presentado hasta la fechas dos aventura lingüísticas: una sobre corrección ortográfica y otra sobre corrección ortotipográfica. Ambos casos se caracterizan por una intención divulgativa de la labor de la RAE y la presentación de una manera divertida para aprender las normas básicas.

La primera aventura se publicó el 1 de febrero

de 2019 con el siguiente hilo narrativo: “A la Fantástica Academia Española (FAE) le han robado una copia muy valiosa del «Buscón» de su biblioteca. ¿Quiere ayudar a encontrarla?”.



Figura 3. Captura de pantalla @enclaveRAE (2019)

La segunda aventura se publicó el 15 de febrero de 2019 y se centraba en la corrección ortotipográfica. La narrativa de presentación era la siguiente:

Esta vez su misión como héroe lingüístico es conseguir que la astronauta María Fernández llegue sana y salva a casa desde el asteroide 3251, donde se ha quedado atrapada. ¿Se ve capaz?



Figura 4. Captura de pantalla @enclaveRAE (2019)

En cada publicación se daba la posibilidad de elegir una u otra opción haciendo click en el enlace correspondiente, el cual dirigía al lector hacia uno u otro tuit en base a su respuesta. En ambas aventuras había solo una respuesta correcta de acuerdo con las normas ortográficas y tipográficas pertinentes.

En algunas ocasiones, existía la oportunidad de volver atrás desde el siguiente tuit. En todas, se podía volver al tuit original para tomar otro camino diferente.

Por último, es característico el uso de gifs e imágenes que hacen referencia al texto y lo complementa.

5.3. Concienciación y visibilización: @MujerExcluida y @realaliado1

En esta última línea destacan dos iniciativas enmarcadas en la celebración del Día de la Mujer, el 8 de marzo.

La primera de ellas, @MujerExcluida fue presentada a modo de juego por la Fundación ADECCO, con la intención de reivindicar el trabajo como medio para evitar la exclusión social de la mujer. El proyecto, disponible en la web www.excluida.org, Twitter y YouTube, presentaba tres historias de exclusión basadas en entrevistas a mujeres reales.



Figura 5. Captura de pantalla de @MujerExcluida (2019)

En base a las decisiones tomadas por el lector frente a una serie de situaciones que se presentaban, la historia se iba encaminando hacia un lugar u otro. La realidad es que había pocas opciones de finales felices.

En la tres plataformas se seguía la misma estructura: vídeos en los que una mujer narra en primera persona las consecuencias de las decisiones tomadas por el lector. En el caso de YouTube y la web, en los últimos minutos del vídeo aparecían dos opciones a elegir dirigiendo automáticamente a otro vídeo. En el caso de Twitter, esta opción se realizaba haciendo click en un enlace que dirigía a otro tuit.

La segunda iniciativa, presentada a través de la cuenta @realaliado1, se presentaba como una guía interactiva de actuación de los hombres respecto al 8M.

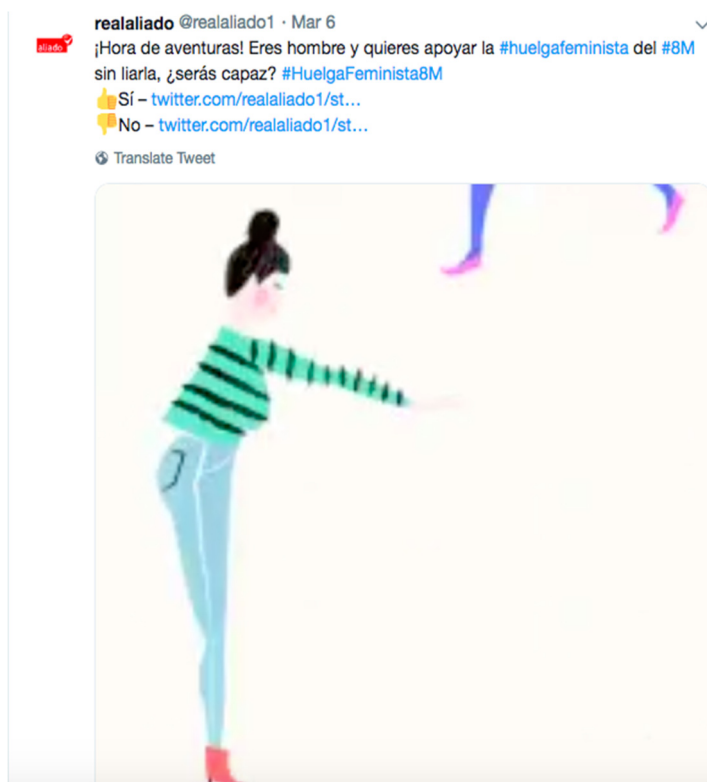


Figura 6. Captura de pantalla de @realaliado1 (2019).

La intención era concienciar sobre el rol que los hombres deben ejercer durante las manifestaciones del Día de la Mujer, dando opciones como quedarse en casa para favorecer la participación de las mujeres de la familia o colocándose en un segundo plano, acompañando y no acaparando el protagonismo.

En esta aventura adquiere gran importancia el uso de la ironía y el humor, destacando el frecuente desenlace: “Aquí tienes tu medalla”. De nuevo, encontramos además el uso de *gifs* como elemento animado.

6. Discusión

Para darle respuesta a la pregunta que nos planteábamos al principio sobre la existencia del género de *Elige tu propia aventura* en Twitter hemos partido de las características de la tuitertura, marcando si se cumplen y de qué manera en los ejemplos estudiados. Recogemos los datos obtenidos en la siguiente tabla.

Tabla 1. Elige tu propia aventura en Twitter.

Características de la tuitertura	Características de <i>Elige tu propia aventura</i> en Twitter
Participativa	✓ El lector es el protagonista y sus decisiones tienen consecuencias directas sobre la historia. Se hace uso de la segunda persona, por lo que se produce una identificación constante.
Fragmentada 140 /280 caracteres	✓ Al presentarse en Twitter, la historia tiene una limitación de espacio, propia de la red.
Global y accesible	✓ Al igual que en la limitación, la publicación en Twitter conlleva que sea global y accesible.
Hipertextual	✓ Este elemento estaba ya presente en las novelas originales de <i>Elige tu propia aventura</i> . En este caso concreto, se hace uso de enlaces que avanzan o van hacia atrás
Multimodal	✓ Queda enfatizado el carácter multimodal con el uso de vídeos sobre los que hay decidir y la frecuente aparición <i>degifs</i> .

Sincrónica	✓ De nuevo otra característica propia del medio en el que se llevan a cabo las publicaciones.
Lectura inversa: orden cronológico inverso.	✓ Además del orden inverso de Twitter, se añade una estructura ramificada, propia del género <i>Elige tu propia aventura</i> que rompe la linealidad temporal.
Multigénero	✓ Podemos encontrar ejemplos que tratan diferentes temáticas: entretenimiento, educación o concienciación.
Intertextual.	✓ La referencia a temas de actualidad es constante (8M), por lo que la intertextualidad es una constante, siendo necesaria la participación y el reconocimiento de ciertos elementos por parte del lector.
Programable	✓ Característica propia de Twitter que aquí facilita la publicación completa de la historia en fechas concretas, como puede comprobarse en los ejemplos presentados en relación al 8M.
Horizonte de expectativas cambiante	✓ Resultado de la publicación en la red.
Virtual	✓ Característica propia de cualquier publicación en la red.
¿Artística?	✓ Se plantearía de nuevo la pregunta sobre el reconocimiento artístico de la obra.

Fuente: elaboración propia.

En base a todo esto podemos afirmar con seguridad la existencia de *Elige tu propia aventura* en Twitter, pudiendo incluirlo como uno de los muchos géneros cultivados dentro del formato de la tuitertura.

7. Conclusiones

Planteamos por último algunas consideraciones que han ido surgiendo durante la realización de esta investigación y que creemos pueden ser objeto de discusión sobre la lectura en redes sociales.

En primer lugar, es innegable la proliferación de nuevos modos de lectura, aunque estos sean en muchos casos recuperación de otros que ya gozaron de gran éxito en su momento. Este es el caso de *Elige tu propia aventura*, un formato que triunfó en los años 80 y 90 y que parece vivir una segunda oportunidad no solo en la publicación en papel, sino también en las redes sociales.

Esto nos lleva a la segunda afirmación, centrada en la urgente necesidad de fomentar la lectura entre los nuevos lectores, caracterizados por una manera de relacionarse completamente diferente a la de las generaciones precedentes. La importancia de las redes, la necesidad de compartir contenidos, de tener una influencia directa sobre el producto que se les intenta vender ha hecho que proliferen este tipo de manifestaciones literarias, como la tuitatura o la instapoesía y es nuestra obligación aprovechar en la manera de lo posible este modo de acercamiento y de fomento de la lectura.

En tercer lugar, este tipo de manifestaciones que llega a un público tan amplio que va desde los nostálgicos de géneros como *Elige tu propia aventura* hasta los jóvenes usuarios de las redes sociales nos dan la oportunidad de poner en valor una doble utilidad de la literatura: la utilidad social, con la concienciación sobre temas como la situación de vulnerabilidad de la mujer, y la utilidad educativa, de gran importancia en el auge de metodologías como la gamificación, destacando los ejemplos de @enclaveRAE.

Referencias

- Aciman, A. / Resin, E. (2009). *Twitterature: The World's Greatest Books in Twenty Tweets or Less*. New York: Penguin.
- Cantó, P. (2018). La historia de 'Elige tu propia aventura', el formato que probará 'Black Mirror'. Verne. 2/10/2018. Recuperado de <http://bit.ly/2P2fCpC>.
- EFE (2019). La editorial Elige tu propia aventura demanda a Netflix por la película interactiva Black Mirror Bandersnatch. El Mundo. 12/01/2019. Recuperado de <http://bit.ly/2MqiOsO>.
- Gutiérrez, K. (s.f.). Elige tu propia aventura o cómo aprendimos que todo acto tiene sus consecuencias. Revista Cactus. Recuperado de <http://bit.ly/2KFXihz>.
- Laskow, S. (2017). These Maps Reveal the Hidden Structures of 'Choose Your Own Adventure' Books. Atlas Obscura. Recuperado de: <http://bit.ly/2Zcj44D>.
- López Martín, E. (2012). Twitter como argumento, herramienta y soporte para la producción artística contemporánea. Revista d'humanitats, vol. 6, diciembre 2012 (pp. 33–47).
- Mendelson, B. (2008). How to start a Twitter Novel. Twitpic 12/09/2008. Recuperado de <http://bit.ly/2P2fGpm>
- Mustachi, L. (1985). *Elige tu propia aventura: guía didáctica para educadores*. Barcelona: Timun Mas.
- Orihuela, J. L. (2011). *Mundo Twitter*. Barcelona: Alienta Editorial.
- Pajares, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. Espéculo, núm. 6. Recuperado de <http://bit.ly/2HdcL6U>.
- Pardo, L. (2017). Elige Tu Propia Aventura: Los mapas de las estructuras secretas en cada libro. Neoteo. Recuperado de <http://bit.ly/3okkzeG>.
- Ritchel, M. (2008). Introducing the twiller. The New York Times 29/08/2008. Disponible en <https://nyti.ms/2MoVo8P>.
- Raguseo, C. (2010). Twitter Fiction: Social Networking and Microfiction in 140 Characters. TESL-EJ. The electronic journal for English as a second language, núm. 4, vol. 14, <http://bit.ly/2ZdrzbF>.

- Torres-Begines, C (2015). Novelas en Twitter: el fenómeno de la literatura en 140 caracteres. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, núm. 54, enero – junio 2015, (pp. 208–220).
- Torres-Begines, C. (2016). Literatura en Twitter. A propósito del Twitter Fiction Festival. *Castilla. Estudios de Literatura*, núm 7 (2016), (pp. 382-404).